Coleccionable Especial
La historia de Hobby Consolas



Número 4 - **1998-1999**

HOBBY CONSOLAS

...ependi... videojuegos para consolas

¡¡JUEGAZOS!!
The Legend of Zelda Ocarina of Time
Resident Evil 2
Final Fantasy VIII
Gran Turismo
Soul Calibur

RUMBO A LOS 128 BITS
PlayStation, Nintendo 64... ¡y llega Dreamcast!

TAL COMO ÉRAMOS
¿LISTOS PARA EL EFECTO 2000?

El juego que cambió la historia de PlayStation

METAL GEAR SOLID

Y además... ¡¡LAS CURIOSIDADES DE LA REVISTA!!

EXCLUSIVA GAME



A LA VENTA EL 3 DE MAYO



LLÉVATE UNA FIGURA EXCLUSIVA DE UNO DE LOS PERSONAJES DEL JUEGO, EL DLC "PACK PRIMOGÉNITO" Y UNA CAJA METÁLICA.



PROMOCIÓN LIMITADA A 500 UDS.
EL MODELO DE FIGURA SERÁ ENTREGADO DE FORMA ALEATORIA.



CONSIGUE CON TU RESERVA
UNA PLACA METÁLICA EXCLUSIVA + DLC "ASPECTO NOIRE" PARA WIDOWMAKER DE REGALO



PROMOCIÓN LIMITADA A 5000 UDS.

DISPONIBLE EN:





FECHA ESTIMADA DE LANZAMIENTO 24 MAYO



CAPTURA LA RESERVA

TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA
¡NADIE TE DA MÁS!

MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES

echando la vista atrás...

En esta cuarta entrega de nuestro suplemento repasamos una época apasionante, tanto para la revista en sí como para todos los aficionados a los videojuegos. Y es que, durante 1998 y 1999 vieron la luz algunos títulos que cambiarían la historia del ocio electrónico para siempre. ¡Os lo juramos por nuestra ocarina!

Unas consolas casi sin límites

En una etapa en la que PlayStation y Nintendo 64 dominaban el mercado (Saturn estaba ya de capa caída y Dreamcast todavía daba sus primeros pasos), las consolas de Sony y Nintendo nos sorprendían casi cada mes con títulos que, a menudo, nos hacían preguntarnos dónde estaba el "techo" de estas máquinas: *Gran Turismo, Turok 2, Final Fantasy VIII, 1080 Snowboarding*... la lista es tan grande en número como en calidad. Sin embargo, hubo dos nombres propios que destacaron sobre los demás. Quizás os suenen...

Link y Solid Snake nos hacen soñar

Nos referimos, claro está, a *The Legend of Zelda Ocarina of Time* y a *Metal Gear Solid*. Dos títulos muy diferentes entre sí, pero que tienen algo en común: poseer la capacidad de demostrar que los videojuegos son algo mucho más que una simple forma de pasar el rato; que el arte también puede ser creado a través de unos polígonos capaces de transmitir emociones tan intensas que, incluso casi 20 años después, han conseguido volver a erizarnos el vello mientras rememorábamos su lanzamiento. Por todo esto, las única palabra que somos capaces de escribir es "gracias". Gracias a genios como Miyamoto o Kojima por cambiar nuestra vida para siempre...

un auténtico equipazo

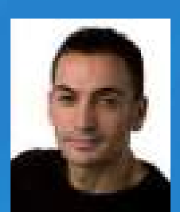
La sabiduría de algunos clásicos junto a la frescura de nuevos miembros compusieron una completísima plantilla en esta época.



AMALIO GÓMEZ siguió al frente de la dirección de la revista junto a algunas tareas de redacción.



SONIA HERRANZ siguió al pie del cañón hasta el número 88, cuando marchó rumbo Playmanía



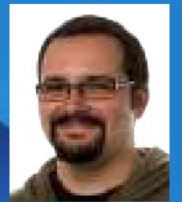
MANUEL DEL CAMPO compaginó análisis con reportajes que le llevaron por medio mundo.



RUBÉN J. NAVARRO se afianzó en esta etapa de la revista, en la que tuvo mucha más presencia.



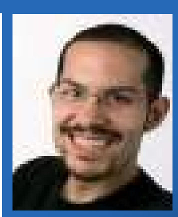
JAVIER DOMÍNGUEZ participó entre los números 81 y 88 de Hobby Consolas.



ALBERTO LLORET también nos deleitó con sus geniales textos entre los números 81 y 88.



JAVIER ABAD, el actual "dire", formó parte de la plantilla entre los números 89 y 97.

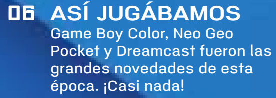


DAVID MARTÍNEZ se deja ver más por la web ahora, pero entró en Hobby en el número 89.



ROBERTO AJENTO entró al mismo tiempo que David Martínez. Un auténtico máquina!







sumario



1 ¿Quién necesitaba un amigo o una mascota cuando podía pillarse un Furby? ¡Y no había que sacarle a la calle!



2 Moverse sin hacer demasiado el ridículo en los recreativos era nuestra meta en Dance Dance Revolution.



3 En Mayo de 1998 el Real Madrid se hizo con su ansiada séptima Copa de Europa.



8 Depende, de Jarabe de Palo, fue una de las canciones que más sonó en España en 1998... también fue una de las más parodiadas.



7 "Quieto todo el mundo ¡ya está aquí el alma de la fiesta!" Y vaya si lo fue; Torrente fue todo un pelotazo en cines.

6 El escándalo de Bill Clinton y Monica Lewinsky ocupó innumerables páginas de los principales diarios en 1998. ¡La que se lió!

16 ¡Menudo "canguelo" nos dio el estreno de El Sexto Sentido!



9 Apple "pensó diferente" en 1998 y presentó sus nuevos iMac G3.



12 La ceja de Sobera (y 15 difíciles preguntas) eran los enemigos a vencer para llevarse 50 "kilitos" a casa.

18 El final de 1999 estuvo marcado por el temido "Efecto 2000". ¡Al final no fue para tanto!



15 Las Nike Cortez fueron una de las zapatillas de moda en 1999. Elegir su combinación de colores era un auténtico quebradero de cabeza.



17 Ricky Martin nos invitó a vivir la vida loca con su exitazo.

14 Hasta la revista Time se hizo eco del éxito de los Pokémon. ¡Y todavía siguen "petándolo"!



Miki Nadal, Javier Capitán, Patricia Conde, Florentino Fernández y Felisuco nos alegraban con El Informal. ¿Os acordáis del Poli Risitas?



Imitar el peinado de Cameron Diaz en Algo Pasa con Mary es cuestión de... bueno, mejor no lo intentéis.

Matt Groening nos presentó Futurma. ¡Esta serie valía un gritón de dólares!

La llegada a los cines de Star Wars: La Amenaza Fantasma inspiró una nueva colección de figuras Lego. ¡Cómo molaba recrear sus batallas!

Desde que vimos Matrix, todos queríamos ser como Neo. Pero como aprender artes marciales costaba lo suyo, suspirábamos por su móvil.

afectados por el efecto 2000

El final del Siglo XX estaba cerca y, con él, se anunció un posible apocalipsis informático que mandaría el mundo a la porra. Eso sí, visto lo visto... ¡a nosotros pareció darnos igual!

La idea de iniciar un milenio post-apocalíptico tenía su encanto, pero al final la cosa no fue para tanto. ¡Así esperamos al Efecto 2000!

Díselo a mi Furby

En 1998 llegó un nuevo miembro a muchas familias: un Furby ❶. A este simpático y ruidoso búho-ratón-gato-murciélago se le cogía cariño al principio, pero lo cierto es que acababa cargando. Suerte que podíamos desquitarnos en los recreativos con *Dance Dance Revolution* ❷, el arcade con el que pretendíamos aprender a bailar para luego ligar en las discotecas. Evidentemente, no funcionaba. Pero bueno, y el Madrid qué... ¿otra vez campeón de Europa? ¡Pues sí! Ver a Raúl ❸ levantar "La Séptima" puso a los madridistas una sonrisa que no lograba ni El Informal ❹, el divertidísimo programa que no nos perdíamos cada noche.

Aunque, para risas, las que nos echamos en el estreno de Algo Pasa con Mary. ¿Recordáis la escena en la que Cameron Díaz ❺ aparece con el flequillo levantado? Pues a Bill Clinton ❻ no le hizo ninguna gracia. Y es que el Presidente de Estados Unidos no pudo evitar la "mancha" en su expediente que le supuso el caso Lewinsky. Lástima para él que Torrente ❼ no fuese el detective encargado de investigar el caso, porque si de sus habilidades hubiera dependido... ¿que de qué depende? ❽ Pues de según como se mire, claro. Y es que para gustos, los colores... ¡pero si eran los de la gama del nuevo y flamante iMac G3 ❾, mucho mejor!

Mirando al Futurama

Mientras Matt Groening presentaba Futurama ❿, nosotros alucinábamos con los Lego de Star Wars: la Amenaza Fantasma ⓫. Molaban tanto que más de una vez nos planteamos ir a 50x15 para ver si Carlos Sobera ⓬ nos daba un buen pellizco y podíamos así comprar toda la colección y, de paso, hacernos también con el increíble (y carísimo) Nokia 8110 ⓭. ¡Sentirse como Neo en Matrix tenía un precio! Aunque para impagable (no para Nintendo) el éxito de los Pokémon ⓮, que se convirtieron en un fenómeno a nivel mundial. Estas criaturas triunfaron más que las Nike Cortez ⓯, y eso que el ya por entonces clásico modelo de zapatillas volvía a pegar con fuerza en 1999, en parte porque nos proporcionaba una tracción perfecta para salir corriendo del cine cuando aparecían los fantasmas de El Sexto Sentido ⓰... o para mover las caderas a ritmo de Livin' La Vida Loca ⓱ e impresionar (o no) a las "chatis". Y así, a ritmo de Ricky Martin, nos despedimos hasta el próximo mes... Si es que el efecto 2000 ⓲ no nos "peta" el Windows 98, claro.



Nintendo 64 vivió dos de sus mejores años en esta etapa, recibiendo juegazos brutales.

rumbo a los 128 bits

PlayStation y Nintendo 64 fueron las grandes protagonistas de 1998 y gran parte de 1999, cuya recta final puso en escena a una nueva contendiente: Sega Dreamcast.

La batalla a tres entre Sega, Sony y Nintendo, que había arrancado hacía tan solo tres años, empezaba a cobrarse sus primeras víctimas. ¿Qué compañía conseguiría hacerse con la victoria en este apasionante duelo de consolas?

La caída de Sega Saturn

El panorama consolero arrancaba, en 1998, con tres principales plataformas de sobremesa en el mercado: Saturn, PlayStation y Nintendo 64. De las tres, la que peor posición tenía era, sobre todo en occidente, la máquina de Sega. Pese a que la consola era una auténtica bestia a la hora de albergar juegos en 2D, su compleja arquitectura hacía que programar entornos en 3D en ella fuera un infierno para los desarrolladores, por lo que muchas de ellas la abandonaron o, casi peor, se limitaron a sacar versiones de títulos multiplataforma que no aprovechaban el verdadero potencial de una gran consola que, además, tuvo la mala suerte de competir con un poderoso rival al que Sega no vio venir...

> La complejidad de su arquitectura, una mala gestión de marketing de Sega y el buen momento de PSX hicieron fracasar a Saturn en la gran mayoría de mercados entre 1998 y 1999.

El boom del fenómeno PlayStation

La consola de Sony, por su parte, vivía una auténtica época dorada en todo el mundo. El número de lanzamientos que recibía cada mes era escalofriante y resultaba casi imposible seguir el ritmo a todas sus novedades. El apoyo incondicional de "third parties" tan potentes como Konami (*Metal Gear Solid*), Capcom (*Resident Evil 2*) o Squaresoft (*Final Fantasy VIII*), sumado al el fantástico trabajo de sus estudios internos



NINTENDO 64

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **64 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1997** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **34.990 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **33 millones**

Después de un excelente estreno en marzo de 1997, Nintendo 64 no bajó el listón y, durante los dos años posteriores, nos deleitó con verdaderas joyas como *The Legend of Zelda Ocarina of Time, Donkey Kong 64* o *Super Smash Bros*. Sin duda, fue una genial etapa en lo que a lanzamientos se refiere para una de las consolas que más nos ha hecho disfrutar en la historia de los videojuegos.



Estos dispositivos analógicos llegaron a España en 1997, pero fue durante los años posteriores cuando alcanzaron su plena integración con la gran mayoría de juegos del mercado. Nos costó adaptarnos, ¡pero ahora no podríamos vivir si ellos!

(*Gran Turismo, Syphon Filter...*) hicieron que las cifras de ventas de la máquina de color gris marcharan viento en popa en todo el mundo, siendo nuestro país fiel reflejo de esta situación, donde llegó a superar el millón de PSX vendidas en España durante esta época. Esta buena salud de lanzamientos, unida a su reducido precio (en enero de 1999 PSX tenía un precio oficial de 19.990 pesetas) y unas magistrales campañas publicitarias de Sony, hicieron que PlayStation fuera la consola de sobremesa más popular de la época.

Nintendo 64, en buena forma

La consola de la Gran N, que fue la última en llegar al mercado de las tres grandes consolas de esta etapa, no consiguió desbancar a PlayStation en ventas, pero siguió recibiendo un gran número de

Sony lanzó primero el Dual Analog Controller y, después, el Dualshock, que añadía vibración.

Sega se sumó al carro analógico con el Saturn 3D Control Pad. ¡Era más cómodo de lo que parecía!

Nintendo 64 fue la primera consola de la época en incorporar un stick analógico a su mando "de serie".

SEGA SATURN

FABRICANTE: **Sega** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **CD-Rom** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1995** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **69.900 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **9 millones**

La consola de Sega no pudo seguir el ritmo de PSX y, en esta etapa, acusó ya de forma evidente un menor apoyo por parte de las desarrolladoras, lo que se tradujo en un cada vez más reducido número de lanzamientos. Aun así, se trataba de una increíble consola y lo demostró con juegazos de la talla de *Deep Fear, Shining Force III* o *Castlevania Symphony of the Night*. ¡Larga vida a Saturn!

Sega Saturn confirmó su declive, que llegó a su punto álgido con la salida de Dreamcast en 1999.

saltando al control analógico

La época de las 3D había llegado para quedarse y cada vez se hacía más prescindible el uso de la tradicional cruceta digital, por lo que las diferentes compañías tuvieron que adaptar sus mandos de control. Sony lanzó su "Dual Analog Controller" y, posteriormente, su "Dualshock". Por su parte, Nintendo incluyó un stick analógico en el mando de Nintendo 64, mientras que Sega lanzó un pad analógico junto a Nights: into the Dreams que fue compatible con títulos posteriores.



La Game Boy Camera entró el libro Guinness por ser la cámara digital de menor tamaño.



explorando nuevas formas de jugar

La búsqueda de nuevas experiencias siempre ha sido una constante dentro del mundo de los videojuegos, y esta época no fue una excepción. Durante 1998 y 1999 aparecieron nuevos dispositivos que buscaban ampliar las posibilidades un paso más. Por ejemplo, Nintendo lanzó al mercado su Game Boy Camera, que nos permitía -entre otras cosas- tomar imágenes digitales desde la portátil. Este accesorio, que no tuvo demasiado éxito en España, se podía combinar con Game Boy Printer, una impresora térmica portátil que posibilitaba trasladar a papel las capturas en los juegos compatibles. Por su parte, Dreamcast fue la primera consola en incorporar un modém "de serie" y la pionera a la hora de apostar fuertemente por el juego online en su campaña de publicidad. Para ella también llegó un curioso mando en forma de caña de pescar, compatible con el juego *Sega Bass Fishing*.

juegazos que hicieron que muchos la consideran la mejor consola de esta generación. Títulos exclusivos inolvidables como *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, *Turok 2: Seeds of Evil* o *Banjo-Kazooie* y un atractivo precio de 19.990 pesetas a enero de 1999 consiguieron que un gran número de jugadores en nuestro país se decantaran por la máquina de Nintendo. Una decisión que, desde luego, era tan personal como acertada, porque si algo tenía su catálogo era una calidad fuera de toda discusión posible.

Llegan nuevas portátiles

Tras sorprendernos con Game Boy Pocket tan solo un año antes, Nintendo dio otra vuelta de tuerca a su mítica portátil y puso a la venta Game Boy Color en España en 1998. Esta máquina, que guardaba un gran parecido estético con su predecesora, tenía como principales reclamos una nueva pantalla a color, retrocompatibilidad con el extensísimo catálogo de Game Boy y, ya en su interior, una CPU y memoria más potentes. Como juego abanderado de su lanzamiento recibimos una increíble reedición de *The Legend of Zelda: Link's Awakening*, que recibió el sobrenombre de DX (Deluxe) y que sirvió de inmejorable carta de presentación para una portátil que nos daría

> Nunca alcanzó las ventas de PlayStation, pero la enorme calidad de Nintendo 64 y de sus juegos, hicieron que fuera la consola favorita de la generación por un amplio sector del público.

¡no sin mi revista!

Las revistas de videojuegos siempre han demostrado ser un complemento perfecto para acompañar a nuestra consola y, durante estos años, aparecieron en el mercado un gran número de publicaciones que, además de divertirnos e informarnos, fueron un indicativo del auge que vivía el sector en España. Algunas de ellas, como Playmanía, siguen en plena forma a día de hoy, pero otras como Juegos & Cía o la Revista Oficial Dreamcast no corrieron la misma suerte y acabaron despareciendo. ¡Pero nos brindaron unos momentos inolvidables!



Las revistas de videojuegos gozaban de gran salud en aquella época, lo que propició que cada mes los kioscos se inundaran de publicaciones de diversa índole, como guías de compras, especiales de trucos o revistas oficiales de distintos formatos.



GAME BOY POCKET

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **8 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1997** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **9.900 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **10 millones**

La nueva versión de la clásica Game Boy, que se beneficiaba de un menor volumen, una mayor autonomía y una pantalla de mejor calidad, siguió calando entre los jugadores gracias a su reducido precio, a los nuevos lanzamientos y, por supuesto, al extenso catálogo de juegos que se había forjado desde 1989, año en el que se puso a la venta versión original de la consola.

Pese a los años de sus "tripas", Game Boy Pocket siguió funcionando bien.



La nueva versión de Game Boy color era más potente que la original e incluía pantalla a color.

GAME BOY COLOR

FABRICANTE: **Atari** ● Nº DE BITS: **8 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1998** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **12.990 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **30 millones**

El color inundó los juegos de Game Boy gracias a esta nueva portátil, que además de su pantalla LCD con capacidad para mostrar 56 colores simultáneos de una paleta de 32.768, doblaba la potencia de la CPU de Game Boy y ampliaba otros aspectos, como memoria RAM y de vídeo, lo que permitió acoger juegazos de la talla de *Wario Land 2* o *The Legend of Zelda: Link's Awakening DX*.

PLAYSTATION

FABRICANTE: **Sony** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **CD-Rom** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1995** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **69.900 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **105 millones**

Con un éxito apabullante, que incluso le llevó a superar el millón de consolas vendidas en España durante esta etapa, PlayStation se convirtió en la consola favorita de gran parte de los jugadores y de las "third parties". Juegazos como *Metal Gear Solid* fueron el complemento perfecto para obras maestras de la propia Sony, como *Gran Turismo* o *Medievil*, que conformaron un catálogo tan completo como inolvidable.

La gris de Sony se consolidó como la principal plataforma de 32 bits del mercado.





Axel Springer (Hobby Press en aquel momento) fue la editorial responsable de gran cantidad de las nuevas publicaciones especializadas en videojuegos. Algunas de ellas, como Playmanía, calaron desde el primer momento y siguen triunfando.



NEO GEO POCKET

FABRICANTE: **SNK** ● Nº DE BITS: **16 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1999** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **12.990 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **2 millones**

Contra todo pronóstico, Neo Geo Pocket llegó a España poco después de su salida en Japón. Distribuida en nuestro país por Siscomp, esta portátil presumía de tener una CPU de 16 bits, un preciso Joystick y una pantalla monocroma de mayor tamaño que la de Game Boy. Llegó acompañada de títulos como *Baseball Stars, Neo Geo Cup 98* o *King of Fighters 98 R-1*, que costaban unas 7.990 pesetas cada uno.

La portátil tuvo buena aceptación en España, donde funcionó mejor que en la mayoría de países europeos.

La pantalla a color y las licencias de SNK fueron los principales de esta portátil.

NEO GEO POCKET COLOR

FABRICANTE: **SNK** ● Nº DE BITS: **16 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1999** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **17.990 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **2 millones**

Pocos meses después de la llegada de Neo Geo Pocket recibimos a su sucesora en nuestro país. La principal novedad de esta portátil era la incorporación de una pantalla a capaz de reproducir 146 colores simultáneos de una paleta de 4096. En sus primeros meses de vida, la consola ofreció juegos como *Puzzle Bobble Mini, King of Fighters R-2* o *Pocket Tennis.*

La VMU, o tarjeta de memoria con pantalla de Dreamcast, se insertaba en el proopio mando.

muchas alegrías en el futuro en forma de juegazos. Por su parte, la distribuidora Siscomp se encargó de traer a España, en un lapso muy breve de tiempo entre ambas, las dos portátiles de SNK: Neo Geo Pocket y Neo Geo Pocket Color. Desgraciadamente, y pese a su gran calidad, ninguna consiguió despegar y su presencia fue bastante anecdótica, lo que no fue óbice para que nos dejaran para el recuerdo títulos tan geniales como *Metal Slug: 1ST Mission* o *Sonic the Hedhegog: Pocket Adventure*. ¡Ah! y hablando de Sonic...

Dreamcast: el sueño de Sega

En un claro intento por enmendar los errores del pasado y, tal como hizo con Saturn, con la idea de adelantarse a los movimientos de sus rivales, Sega puso a la venta la primera consola de 128 bits de la historia. El 14 de octubre de 1999 fue la fecha elegida para que los jugadores españoles pudiésemos acudir a hacernos con una máquina que, como su nombre bien indicaba, invitaba a soñar. Una arquitectura muy similar a la popular placa arcade Naomi, que aseguraba conversiones casi perfectas de los mejores arcade de Sega,

módem incoporado que nos invitaba a jugar online con todo el planeta ("Up to 6 Billion Players") y un contundente catálogo de la lanzamiento, que contaba con joyas como *Sonic Adventure, Blue Stinger, Power Stone* o, poco después, con el mítico *Soul Calibur*, convencieron inicialmente a los jugadores, que en territorios como Estados Unidos acudieron en masa a las tiendas y generaron unas impresionantes cifras de ventas. Las cosas, por fin, parecían volverle a ir bien a Sega.. ¿no?

PS2: el golpe de efecto de Sony

Ante la llegada de Dreamcast al mercado, Sony reaccionó anunciando, en abril de 1999, la sucesora de su exitosa PSX. PlayStation 2 era ya una realidad y, aunque no llegaría hasta marzo de 2000 a Japón (noviembre del mismo año a España), este anuncio hizo que muchos jugadores esperaran a la nueva máquina de Sony antes de dar el salto definitivo a la nueva generación de consolas. Una apasionante batalla estaba en ciernes y, de nuevo, las páginas de Hobby Consolas serían su fiel diario de guerra. Pero esa historia tendrá que esperar hasta el próximo mes..

Sega quería recuperar el prestigio perdido con Dreamcast, a lo que Sony reaccionó anunciando de forma definitiva PlayStation 2, que llegaría un año más tarde. Esta acción fue determinante para el futuro de ambas compañías.



En la sección Arcade Show de Hobby Consolas os contábamos cada mes las últimas novedades de las máquinas recreativas del momento.

Manuel del Campo era el encargado de ir a probar en persona los arcade más molones de la época. Qué mal vivía este chico, ¿no os parece?

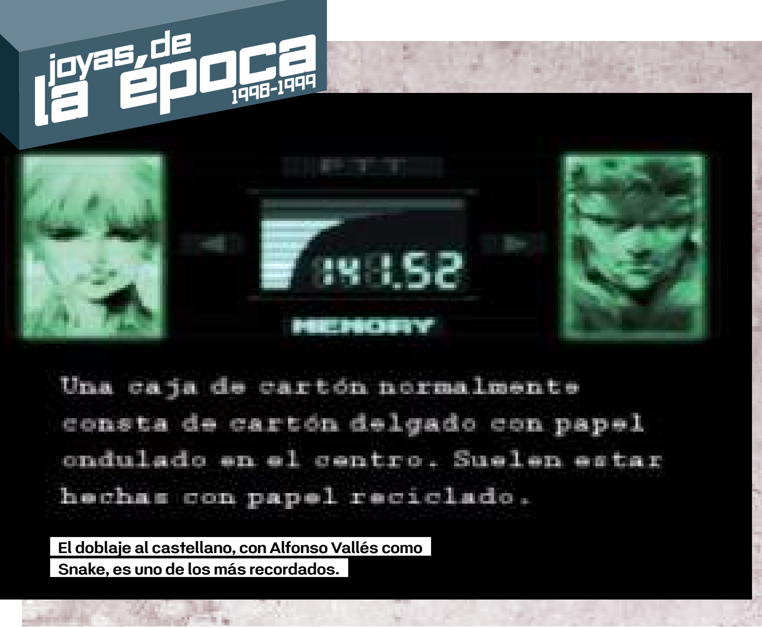
SEGA DREAMCAST

FABRICANTE: **Sega** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **GD-ROM** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1999** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **39.900 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **10 millones**

Sega se adelantó a sus rivales, tal y como hizo con Saturn, y lanzó la primera consola de 128 bits del mercado. Con una potencia descomunal para la época, módem incorporado y un soporte exclusivo para sus juegos (GD-ROM), Dreamcast demostró desde el primer momento que era un auténtico consolón capaz de albergar joyas como *Soul Calibur* o *Sonic Adventure*.

¡a los recres!

El gran aumento de popularidad de la que estaban disfrutando las consolas domésticas aún no había hecho demasiada mella a los tradicionales salones recreativos, que seguían a pleno rendimiento en muchos lugares de nuestro territorio. Por ello, las diferentes desarrolladoras de máquinas arcade dieron el todo por el todo en su búsqueda por ofrecer experiencias muy distintas a las que podíamos disfrutar en casa, lo que dio pie a un gran número de recreativas de enorme calidad. Los impresionantes muebles que emulaban la cabina de un coche deportivo o el asiento de una motocicleta, o los gráficos de infarto, como los que proporcionaba la placa NAOMI, de Sega, eran motivos más que sufientes para seguir yendo a "los recre".



El doblaje al castellano, con Alfonso Vallés como Snake, es uno de los más recordados.


"Debe estar loco para pilotar un Hind con este tiempo". Liquid era capaz de eso y mucho más...

1 pero qué... ¡juegazo! metal gear solid



- COMPAÑÍA: **Konami**
- CONSOLA: **PlayStation**
- AÑO: **1999**
- Nº DE LA REVISTA: **91**
- NOTA: **98**

¡mosquis!

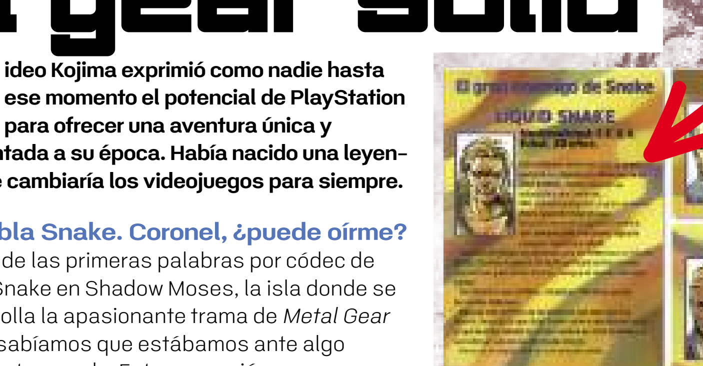
FUE IDEADO PARA 3DO de forma inicial, pero el reducido éxito de la consola hizo que se trasladase a PlayStation.

EL TERREMOTO DE 1995 EN KOBE destruyó gran parte del material de desarrollo, por lo que el equipo tuvo que empezar desde cero.

Hideo Kojima exprimió como nadie hasta ese momento el potencial de PlayStation para ofrecer una aventura única y adelantada a su época. Había nacido una leyenda que cambiaría los videojuegos para siempre.

Al habla Snake. Coronel, ¿puede oírme?

Ya desde las primeras palabras por códec de Solid Snake en Shadow Moses, la isla donde se desarrolla la apasionante trama de *Metal Gear Solid*, sabíamos que estábamos ante algo realmente grande. Esta sensación, que no desaparecía durante toda la aventura, se transmitía gracias a título redondo en todos sus aspectos: desde su impresionante apartado gráfico y sonoro, a un sistema de juego que reflejaba la infiltración como ningún título había hecho antes, y todo ello aderezado por unos personajes inolvidables y repletos de carisma. Este juego supuso una auténtica revolución en los títulos para consola, y sirvió para demostrar, más que nunca antes, que los videojuegos ya no eran solo cosa de niños.



La ficha de Liquid Snake, el enemigo principal de Snake, no faltó en nuestro análisis del juego.





Hideo Kojima creó con Metal Gear Solid una de los mejores obras de la historia de los videojuegos



La infiltración era la base principal del juego, que permitía afrontar los retos de distinta forma.

En portada

Esta espectacular ilustración de Yoji Shinkawa sirvió para ambientar nuestra portada del número 91, que incluía el análisis del juego.

Nuestro análisis también incluía consejos de infiltración. ¡Así daba gusto ser un agente especial!

su paso por la revista

Metal Gear Solid fue uno de los títulos con más cobertura de nuestra historia, y durante muchos meses os ofrecimos todos los detalles previos a su lanzamiento que iban surgiendo.

La variedad de objetos y armas que podíamos usar era muy grande.

nuestra nota

Una obra de arte adulta, exquisita y difícilmente superable. Así calificamos esta creación de Kojima en nuestra ficha de valoración, en la que destacamos sus numerosas bondades. Le otorgamos un merecidísimo 98, ¡un título casi perfecto!


Esta pequeña ocarina era una parte fundamental en el desarrollo de la aventura.





su paso por la revista

Desde que Nintendo ofreció primeros datos de N64, la llegada de un nuevo *Zelda* llenó muchas páginas de nuestra revista, en las que fuimos descubriendo con vosotros lo mucho que era capaz de ofrecer el juego.

2 una leyenda que perduró en el tiempo
the legend of zelda
ocarina of time



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **Nintendo 64**
- AÑO: **1998**
- Nº DE LA REVISTA: **87**
- NOTA: **98**

¡mosquis!

SALIERON 3 VERSIONES del juego (1.0, 1.1, y 1.2), que presentan ligeros cambios entre sí.

UNA NAVE ARWING, de *Star Fox*, podía ser desbloqueada con códigos Gameshark ¡Nos atacaba sin piedad!

Trasladar la saga *Zelda* a las 3D era todo un reto, pero Miyamoto y Aonuma se crecieron para crear un juego mágico y atemporal.

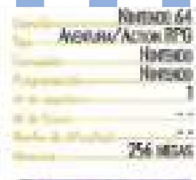
Los primeros pasos de Link en el frondoso Bosque Kokiri hicieron que un escalofrío recorriera nuestra espalda cuando por fin pudimos jugar al primer *Zelda* en 3D de la historia. Tras meses soñando con cómo luciría el mágico universo de la saga en N64, nuestras más optimistas expectativas se cumplieron con creces y pudimos disfrutar no sólo de uno de los mejores juegos de la nueva consola de Nintendo, sino de la historia de los videojuegos. La magia envolvía a todos y cada uno de los apartados de este RPG, que consiguió dejarnos pegados a la silla durante decenas de horas y que, por supuesto, dejó una profunda huella que aún perdura en nuestra memoria.


Link fue, como no podía ser de otra manera, el protagonista de esta genial aventura.



Esta brutal portada sirvió para que gritáramos a los cuatro vientos lo increíble que era el juego.

Nintendo 64
Aventura/Action RPG
Nintendo
Nintendo
1
256 megas



Gráficos: 98

Sonido: 98



Jugabilidad: 93

Diversión: 98

Valoración: 98

Alternativas:

nuestra nota

La falta de traducción al castellano de sus textos fue la única "mancha" en el expediente del juego, que obtuvo una magnífica puntuación y una crítica tan positiva como entusiasta,





su paso por la revista

El éxito de la primera parte hizo que nos volcáramos de lleno con *Resident Evil 2*: avances, entrevistas exclusivas y hasta una espectacular portada acompañaron al lanzamiento de este esperado juego.

Los jefes de Capcom posaron con Hobby Consolas... ¡y nos contaron muchos secretos del juego!

La sangre y el "gore" siguieron presentes en esta continuación, que nos puso los pelos de punta.

3 terror en la comisaría
resident evil 2

Los zombis volvieron a invadir PlayStation con la secuela de uno de los títulos más aclamados de los primeros años de la consola.



- COMPAÑÍA: **Capcom**
- CONSOLA: **PlayStation**
- AÑO: **1998**
- Nº DE LA REVISTA: **80**
- NOTA: **98**

¡mosquis!

CAPCOM CANCELÓ el trabajo (en estado avanzado) de la secuela de *Resident Evil* para empezar desde cero y crear así este título.

GEORGE A. ROMERO dirigió el anuncio de televisión promocional del juego y Capcom quiso contratarle para dirigir su salto al cine.

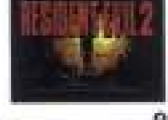
El survival horror vivía una época dorada en 1998, y la llegada de *Resident Evil 2* sirvió para confirmar que el género aún tenía mucho que decir. Situado dos meses después del incidente de la mansión en Racoon City, el juego introducía a dos nuevos protagonistas: Claire Redfield, la hermana de Chris, y Leon S. Kennedy, un oficial de policía. Pero no fueron estos los únicos cambios, y aunque se mantuvieron las bases principales del primer título, como el sistema de cámaras fijas y la terrorífica atmósfera, Capcom introdujo un buen número de novedades, como un apartado técnico muy mejorado, nuevas armas y enemigos, como los temibles Lickers, o una mayor interacción entre ambos protagonistas. ¡Un auténtico juegazo!

Claire y Leon fueron los nuevos protagonistas. ¡Se convertirían en clásicos de la saga!

nuestra nota

Resident Evil 2 logró la difícil tarea de superar a su predecesor en la mayoría de apartados, y así lo reflejamos en nuestra valoración, en la que lo calificamos como una auténtica obra maestra.

Consola	PlayStation
Tipo	Aventura de Acción
Compañía	Virgin
Programador	Capcom
Nº de jugadores	1
Nº de fases	-.-
Niveles de dificultad	-.-
Memoria	2 CD's



GRÁFICOS: 98

SONIDO: 98

JUGABILIDAD: 97

DIVERSIÓN: 98

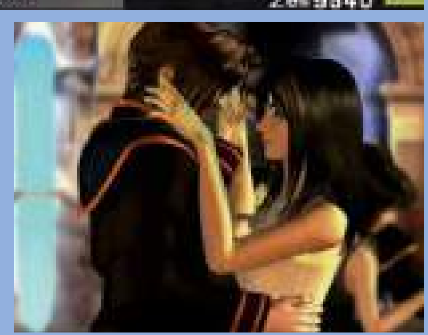
VALORACIÓN: 98

Para recordar... es sólo un juego.

RANKING:
Resident Evil 2
Tomb Raider 2
Resident Evil



Los combates por turnos, seña de identidad de la saga en esta época, se mantuvieron.




novedades PlayStation

La octava maravilla de Square

FINAL FANTASY



su paso por la revista

Desde sus primeras imágenes, que os mostramos antes que nadie, hasta su salida en Japón, culminando con su llegada a España 8 meses más tarde, *FFVIII* llenó de magia nuestras revistas.

4 otra fantasía hecha realidad
final fantasy VIII



- COMPAÑÍA: **Squaresoft**
- CONSOLA: **PlayStation**
- AÑO: **1999**
- Nº DE LA REVISTA: **97**
- NOTA: **98**

¡mosquis!

EL BAILE DE RINOA Y SQUALL inspiró una demo técnica que Squaresoft utilizó para demostrar la potencia de PS2.

EYES ON ME, el tema principal, ganó el premio a mejor canción oriental del año en los Japan Gold Discs Awards de 1999.

El rol alcanzó una de sus cimas en PlayStation con la llegada de Final Fantasy VIII, considerado por muchos como una de las mejores entregas de la saga.

Sorprender a los jugadores tras el pelotazo que supuso *Final Fantasy VII* no era una empresa sencilla para Squaresoft, pero Yoshinori Kitashi e Hironoburu Sakaguchi (director y productor, respectivamente) volvieron a demostrar su enorme talento con *Final Fantasy VIII*, un nuevo e inmenso RPG que mantenía muchos elementos clásicos de la saga, como los combates por turnos, pero que tenía una marcada (y arrebatadora) identidad propia. Pronto surgió el debate de si la historia de Squall y Rinoa era mejor que la que habían protagonizado Cloud y compañía. Sea como sea, el caso es que fue un título único e indispensable.



Le dedicamos un completo Big in Japan tras pasarnos la versión japonesa.

La saga abandonó el look super deformed visto en *FFVII* para mostrar unos personajes mucho más realistas.

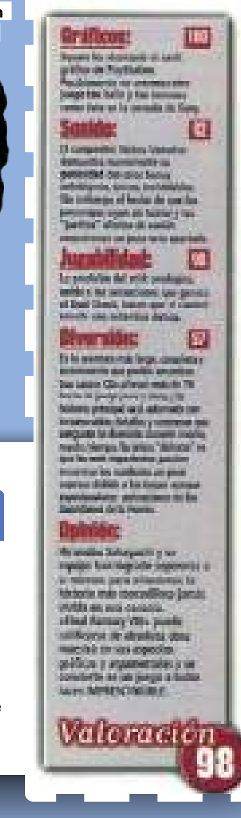

Square presenta la aventura definitiva

FINAL FANTASY VIII


«Final Fantasy VIII» constará de CUATRO CDs, con los cuales se garantizan HORAS Y HORAS de diversión.

nuestra nota

Un apabullante "100" en gráficos lideraba unas puntuaciones brutales para un juego que no merecía ni una décima menos. Una compra imprescindible para cualquiera que tuviera una PSX.


Gráficos: 100

Sonido:

Jugabilidad: 98

Diversión: 97

Opinión:

Valoración 98



su paso por la revista

Precedido por un extenso reportaje de presentación a Game Boy Color, esta nueva versión del *Zelda* para GB lanzado en 1993 llegó sin hacer demasiado ruido. Pero cuando lo hizo, nos volcamos con él.

Nintendo consiguió condensar toda la magia de la saga *Zelda* en un cartucho de tan solo 8 Megas.

5 el despertar del color

the legend of zelda links awakening

La llegada de Game Boy Color propició esta fantástica reedición de una de las mejores entregas de la saga *Zelda* en 8 bits.

El número 26 de Hobby Consolas incluyó entre sus páginas el análisis de *The Legend of Zelda Links Awakening* para GB. Casi 6 años después, el juego volvió a nuestra revista gracias a esta versión para Game Boy Color, que recibió el sobrenombre de DX (Deluxe) debido a sus novedades.

La principal fue el añadido de color a los gráficos, que hizo que luciera mejor que nunca, pero también se incorporaron otros elementos exclusivos, como una nueva mazmorra o compatibilidad con Game Boy Printer, la impresora térmica para la portátil de Nintendo. Estas mejoras, unidas a la impresionante calidad que ya atesoraba de por sí la aventura protagonizada por Link en 1993, hicieron que el juego se convirtiera en un inmejorable abanderado de la nueva Game Boy Color, así como uno de los mejores RPG que habíamos disfrutado jamás en una consola portátil. Aún a día de hoy sigue siendo una de las entregas más queridas por los fans de la saga.

- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **Game Boy Color**
- AÑO: **1999**
- Nº DE LA REVISTA: **90**
- NOTA: **98**

¡mosquis!

KOHOLINT es la isla en la que se desarrolla el juego. Es una de las pocas entregas que no está ambientada en Hyrule.

LOS CAMEOS son numerosos, y durante el juego hay referencias a personajes como Mario, Peach o Yoshi.

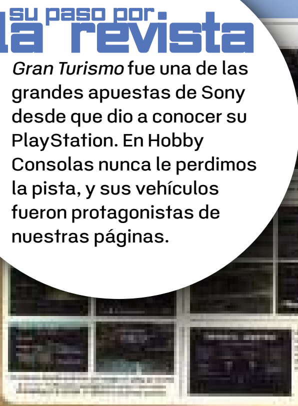
nuestra nota

Nuestro redactor Javier Abad no escatimó en elogios, y el texto dejó claro que solo la falta de traducción al castellano de sus textos impidió a este colorido Link alzarse con una nota perfecta.


La calidad gráfica era elevadísima para la época. ¡Cómo alucinamos con el reflejo de los coches!




GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR
Simplemente el más GRANDE
¡Casi 300 coches!





su paso por la revista

Gran Turismo fue una de las grandes apuestas de Sony desde que dio a conocer su PlayStation. En Hobby Consolas nunca le perdimos la pista, y sus vehículos fueron protagonistas de nuestras páginas.

6 pilotando hacia el realismo gran turismo



- COMPAÑÍA: **Sony**
- CONSOLA: **PlayStation**
- AÑO: **1998**
- Nº DE LA REVISTA: **80**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

ES EL JUEGO MÁS VENDIDO de la historia de PlayStation, con casi 11 millones de unidades distribuidas a nivel mundial.

5 AÑOS DE DESARROLLO hicieron falta a Yamauchi y a su equipo para completar la versión definitiva del juego.

Sony revolucionó los simuladores de conducción en consola con Gran Turismo, que sirvió para sentar muchas de las bases del género en el futuro.

El simulador de velocidad más ambicioso hasta la fecha tenía nombre propio: *Gran Turismo*. Su llegada, que estuvo precedida por una gran expectación, supuso un antes y un después en la máquina gris de Sony. Crítica y público se rindieron por igual ante las grandezas de este mastodóntico juego de coches, que dejaba en ridículo a casi todo lo que habíamos visto hasta ahora en consola. Con cerca de 140 vehículos reales y 11 circuitos disponibles, un sistema de control exquisito, que aprovechaba las posibilidades del recién estrenado Dualshock, y un apartado técnico tan brillante como el reflejo de las carrocerías de sus coches, *Gran Turismo* fue el inicio de una de las sagas exclusivas más influyentes de Sony.


La mecánica de los coches podía ser modificada, lo que se convirtió en seña de identidad de la saga.



Consola	PLAYSTATION
Tipo	VELOCIDAD
Compañía	SONY
Programador	SONY
Nº de jugadores	1 ó 2
Nº de fases	COMPETICIONES
Niveles de dificultad	3
Memoria	CD ROM

GRÁFICOS: 97
SONIDO: 95
JUGABILIDAD: 97
DIVERSIÓN: 98
VALORACIÓN: 97

RANKING:
Gran Turismo
F-1 '98
Toca Touring Car

nuestra nota

"Su adquisición debería estar obligada por ley". Así de contundente se mostró Manuel del Campo en la valoración del juego, texto al que acompañaron unas notas elevadísimas.


Algún día, todos los juegos de coches serán así.
GRAN TURISMO
Nuestro avance en exclusiva ya dejaba entrever lo que se nos venía encima.


Simuladores de velocidad: un género cubierto de estrellas.

su paso por la revista

Soul Calibur se convirtió en el principal estandarte de Dreamcast durante los primeros meses de vida de la consola en España, por lo que no le perdimos la pista en ningún momento desde su presentación en el E3.

Los 19 luchadores que incluía el juego no faltaron en nuestro completo análisis.

El apartado técnico era espectacular y muy superior a cualquier arcade de lucha de la época en consola.





- COMPAÑÍA: **Namco**
- CONSOLA: **Dreamcast**
- AÑO: **1999**
- Nº DE LA REVISTA: **99**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

LA RECREATIVA no cosechó mucho éxito en los salones arcade, al contrario que su predecesor: *Soul Edge*.

EN FAMITSU, la conocida revista nipona, obtuvo un 40/40. ¡Muy pocos títulos han conseguido esta nota!

Toda la potencia que otorgaban sus 128 bits a Dreamcast fue necesaria para que pudiéramos disfrutar en casa de este impresionante arcade de lucha de Namco.

Con Dreamcast recién llegada a España, Sega necesitaba todo el apoyo para crear un catálogo inicial lo más atractivo posible. Y, como ya había demostrado en otras ocasiones, Namco resultó ser un aliado de excepción para ello. Con la conversión de la recreativa *Soul Calibur*, la compañía nipona aprovechó la enorme potencia de la máquina de Sega para crear un título absolutamente espectacular, tanto el plano técnico, como en el jugable. Así, la continuación espiritual de *Soul Blade* se erigió como uno de los mejores arcade de lucha del momento, lo que ayudó a impulsar las ventas de Dreamcast en nuestro país y a fortalecer la leyenda de la genial saga.

La letal Taki fue uno de los luchadores que repitió tras su estreno en *Soul Blade*.

nuestra nota

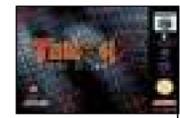
En su análisis, Manuel del Campo lo dejó bien claro: *Soul Calibur* era el mejor y más espectacular juego de lucha que había pasado por consola alguna hasta la fecha.




Acción, momentos de tensión... *Turok 2* era todo un torrente de sensaciones..



8 turok 2 seeds of evil

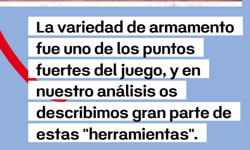


- COMPAÑÍA: **Acclaim**
- CONSOLA: **N64**
- AÑO: **1998**
- Nº DE LA REVISTA: **87**
- NOTA: **97**

El regreso de Turok a N64 fue tan contundente como su estreno un par de años antes.

El primer Turok fue uno de los juegos más potentes en el lanzamiento de N64 en Europa, y Acclaim tuvo que poner toda la carne (de dinosaurio) en el asador para crear una secuela que mantuvo las características del original, pero que mejoró y amplió aspectos como el apartado técnico, que se beneficiaba del Expansion Pak, el tamaño de los escenarios, la variedad de misiones a realizar o los modos, entre los que destacaba un brutal cooperativo a cuatro.







Consola	Nintendo 64
Tipo	Shoot'em up subjetivo
Compañía	Acclaim
Programación	Iguana
Nº de jugadores	De 1 a 4
Nº de fases	6 Mundos
Memoria	256 Megas

Gráficos: 98
Sonido: 95
Jugabilidad: 97
Diversión: 98
Valoración: 97
Alternativas:

su paso por la revista

Una espectacular portada y un completísimo análisis culminaron una cobertura "dinosaúrica", en la que os contamos todos los secretos del juego.

La variedad de armamento fue uno de los puntos fuertes del juego, y en nuestro análisis os describimos gran parte de estas "herramientas".

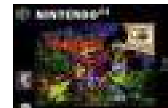


nuestra nota

Turok 2 consiguió hacerse con una de las mejores notas de la historia de Nintendo 64. ¡No merecía menos!



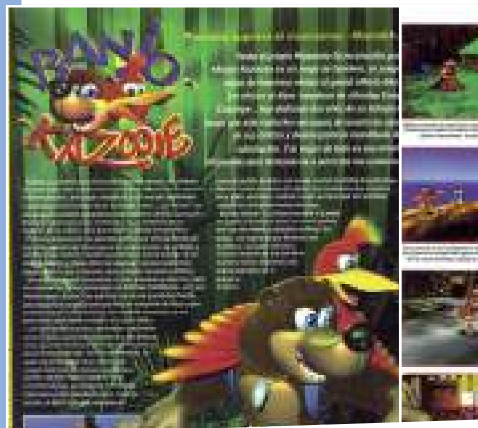
9 banjoo kazooie



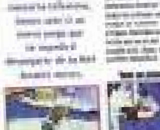
- COMPAÑÍA: **Rare**
- CONSOLA: **N64**
- AÑO: **1998**
- Nº DE LA REVISTA: **84**
- NOTA: **96**

Plataformas, acción y sentido del humor se fusionaron en uno de los mejores juegos de la historia de N64.

Hacer sombra a Mario en un juego de plataformas parecía algo casi imposible, pero Rare nos dejó a todos boquiabiertos cuando nos presentó Banjo-Kazooie, un título tan absolutamente genial como sus dos pintorescos protagonistas, entre los que debíamos alternar para superar unos niveles grandes, detallados y repletos de posibilidades. Pocas veces un estreno había sido tan espectacular.







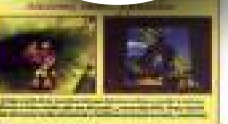

La colaboración entre ambos personajes fue uno de los grandes aciertos.





su paso por la revista

En Hobby apostamos desde el principio por esta pareja, a la que os dimos a conocer desde su primera imagen. ¡Está claro que nos nos equivocamos con ellos!


Dominar a Banjo y a Kazooie no era fácil. ¡Menos mal que os explicamos sus movimientos!


Gráficos: 98
Sonido: 90
Jugabilidad: 95
Diversión: 97
Valoración: 96

nuestra nota

El juego molaba tanto que nos pareció el digno sucesor de *Super Mario 64*. ¡Ahí es nada!


Hwoarang fue uno de las nuevas incorporaciones en esta tercera entrega.



10 tekken 3



- COMPAÑÍA: **Namco**
- CONSOLA: **PSX**
- AÑO: **1998**
- Nº DE LA REVISTA: **84**
- NOTA: **96**

El Torneo del Rey del Puño de Hierro volvió a disputarse en PlayStation en una edición que superó ampliamente a todas las anteriores.

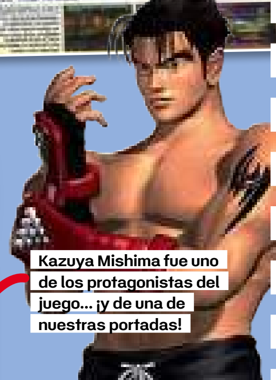
La ya clásica saga golpeó de nuevo con una tercera entrega que no solo estaba muy por encima de las anteriores, sino que se convirtió de forma inmediata en el mejor juego de lucha en PlayStation hasta el momento. Más de una veintena de luchadores de todo el planeta (¡y hasta un pequeño dragón!) se dieron cita en este torneo, que se quedó en nuestra memoria por la enorme profundidad de sus combates y por su excepcional realización técnica.



su paso por la revista

La contundente portada que tenéis bajo estas líneas sirve para que os hagáis una idea del nivel de cobertura que dimos a *Tekken 3*. Fue un título de lo más esperado.




Kazuya Mishima fue uno de los protagonistas del juego... ¡y de una de nuestras portadas!


Gráficos: 96
Sonido: 91
Jugabilidad: 95
Diversión: 97
Valoración: 96

nuestra nota

El mejor juego de lucha de PSX hasta la fecha merecía una puntuación a la altura. ¡Y se la dimos sin dudarlo un segundo!





1 millón de pesetas era el premio principal de este concurso, que se alargó durante varios meses y en el que os formulábamos preguntas dificilísimas.

El mayor experto en videojuegos

Javier Herrero fue el ganador de nuestro concurso, mediante el cual buscábamos al meyor experto en videojuegos de España. Para ganar, el bueno de Javi tuvo que responder a decenas de preguntas.



curiosidades de la revista

Adaptarse a la llegada del nuevo milenio supuso un intenso trabajo por parte del equipo de Hobby Consolas, que dejó un gran número de momentos para el recuerdo. ¡Repasamos algunos de ellos!



LA CAÍDA DE SUPERMAN

Superman para N64 fue uno de los mayores batacazos de esta época. El título de Titus prometía, pero finalmente resultó ser un fiasco. Le dimos un 35 de nota... ¡Auch!



Nuestro análisis de Superman para N64 supuso todo un jarro de agua fría para los fans del superhéroe.

A TOPE CON DRAGON BALL

Tras el éxito de las películas de Bola de Dragón en nuestra revista, en 1998 seguimos incluyendo más VHS en Hobby Consolas. La serie elegida fue Dragon Ball GT.

Los mejores de 1998

Como cada año, los lectores de Hobby Consolas eligieron a lo más granado del sector y, por supuesto, 1998 no fue una excepción. La lista de ganadores fue amplia y, entre ellos, destacaron grandes compañías y títulos, como *Resident Evil 2, The Legend of Zelda Ocarina of Time* o *Deep Fear.* ¡Menudo nivelazo!





moldeando hobby consolas

El número 92 de Hobby Consolas, correspondiente a mayo de 1999, se benefició de un exhaustivo cambio de maquetación y de contenidos. Con esta renovación, la revista siguió con su tendencia de hacerse cada vez un poco más adulta y clara para nuestros lectores.



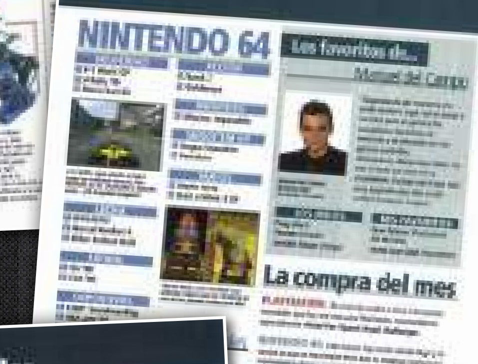
El sumario y editorial estrenaron un formato mucho más limpio y organizado que nunca. ¡Mucho mejor así!

Rumore, rumore...

Javier Abad inició su columna "En voz baja", a través de la cual nos traía cada mes los rumores más jugosos del sector. La verdad es que solía acertar casi todo.

Plug & Play

La sección Plug & Play creció para ofreceros pruebas más precisas de los últimos "gadgets" del mundillo.





Recomendados

La lista de recomendados se amplió con más información y se incluyeron los favoritos de los redactores. También llegó el apartado con las mejores compras del mes.



Celebramos las geniales cifras de ventas de PSX sorteando 25 tarjetas de memoria Edición especial.

Una PlayStation especial para HC

No, no es ninguna PlayStation nueva, ni tiene ninguna característica técnica que la haga diferente a las que se venden en las tiendas. Esta PlayStation de color azul marino con Dual Shock a juego y tarjeta de memoria plateada es una edición especial que Sony España nos ha regalado a Hobby Consolas para agradecernos el haber colaborado, por la parte que nos toca, a que PlayStation haya superado la cifra de 1 millón de consolas vendidas en nuestro país. Un millón de gracias, Sony. Esperamos seguir contribuyendo por mucho tiempo al éxito de PlayStation y, en definitiva, al éxito de las consolas en España.

PSX MILLONARIA

Para conmemorar la venta de 1 millón de PlayStation en España, Sony nos regaló una edición exclusiva de la consola. ¡Era de color azul marino y le acompañaba de una tarjeta de memoria plateada!

Mediante las votaciones de los oyentes del programa de radio Game 40.

HOBBY CONSOLAS, ELEGIDA LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS DEL ´97

LA MEJOR REVISTA DE 1997

Los oyentes del programa de radio Game 40 eligieron a Hobby Consolas la mejor revista de videojuegos de España... ¡con un 40% de los votos! En segunda posición quedó Micromanía, con un 15%.

La sufrida vida del redactor



A SOLAS CON LARA

Con cada entrega de *Tomb Raider* aparecía una nueva modelo haciendo de Lara Croft... Y, no nos digáis cómo... ¡allí siempre estaba Manuel del Campo para posar con ella!



Ya entonces viajábamos cada año a Estados Unidos para informaros de primera mano.

Nuevas consolas, exclusivas que nos dejaban atónitos... cubrir el E3 era tan duro como apasionante.

TRAYENDO EL E3 A ESPAÑA

Cada año aumentábamos nuestra cobertura del E3, la principal feria de videojuegos. ¡Ni os imagináis las que teníamos que liar para ofreceros toda la información a tiempo!

moldeando hobby consolas

Los preestrenos y análisis de juegos siguieron siendo la piedra angular de la revista. A partir del número 92 no solo les dimos aún más importancia, sino que adaptamos su formato para poder incluir mucha más información que en cualquier etapa anterior de la publicación.

fomentando los preestrenos

Mostraros, un mes antes de su salida oficial, las virtudes de cada juego fue mucho más fácil que antes gracias a su nuevo y ampliado formato.

Los trucos recibieron una mejor organización y fomentamos aún más las guías paso a paso.

A pesar de los cambios, Yen nunca desconectó su teléfono rojo. Siguió recibiendo decenas de cartas cada mes

Análisis más completos

La nueva maquetación de los análisis se eligió cuidadosamente para hacer que resultaran más visuales, agradables de leer y exhaustivos que nunca.



CON LOS GENIOS DEL SECTOR

En esta época de la revista dimos una especial importancia a los nombres propios tras los juegos y consolas de los que siempre os hablábamos, y nos esforzamos por hacerlos mucho más cercanos a través de un montón de entrevistas exclusivas por todo el mundo.



Shigeru Miyamoto, el genio de Nintendo, o Juan Montes, vicepresidente de Sony Europa en 1998, fueron dos de los muchos ilustres personajes que entrevistamos.

Desde una Dreamcast cada mes hasta 5 microcoches. Cada mes os ofrecíamos varios concursos.

Regalamos 5 Microcoches

CONCURSO DREAMCAST

GRANDES REGALOS

Los sorteos y concursos crecieron en cantidad y calidad en esta etapa. Regalamos miles de juegos, cientos de consolas... ¡y hasta 5 microcoches que se podían conducir sin necesidad de permiso de conducción!

Así será Dreamcast

Desde los primeros rumores hasta su extenso análisis cuando llegaba al mercado. Nunca perdíamos la pista a ninguna de las nuevas consolas que iban llegando.

Abre las puertas al color

Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas

Y además

Los regalos se adaptan

Suscribirse a Hobby siempre ha sido la mejor opción ¡Y tiene premio! En esta etapa de la revista podíais elegir entre una Memory Card de Sony, un pad de Saturn, un controller pack de N64 o un AC Adapter de Neo Geo Pocket.

PlayStation 2 ya demuestra su poder

AL PIE DEL CAÑÓN

Con cada nueva consola allí estábamos nosotros para ofreceros la mayor cobertura. A vuestro lado vivimos "el nacimiento" de Dreamcast y Game Boy Color... ¡y los primeros pasos de PS2!



marchando una de tapas

Zelda, Metal Gear. Resident Evil... ¡Vaya dos añitos que vivimos! Atentos a la enorme calidad de los protagonistas de nuestras portadas en los años 1998 y 1999.



NÚMERO 76. El cine siempre ha tenido cabida en Hobby Consolas, y en este número os hablamos de las adaptaciones a consola de las películas que triunfaban a principios de 1998.



NÚMERO 77. La tercera entrega de *Tekken*, una de las sagas de lucha más importantes de PSX, estaba muy cerca. Y con esta espectacular portada nos encargamos de recordároslo.



NÚMERO 79. Casi tan terrorífica como los sustos de *Resident Evil 2* fue nuestra portada de este número, en el que os contábamos todos los detalles de la segunda parte de la mítica saga de Capcom.



el mayor experto en videojuegos de españa

EL NÚMERO 78 de Hobby Consolas fue muy especial. Y no solo por la genial portada protagonizada por Leeloo, de la película El Quinto Elemento, sino porque en esta revista iniciamos nuestro concurso para encontrar al mayor experto en videojuegos de España. ¿Que si lo encontramos? ¡pues claro! En la sección de curiosidades os contamos más detalles de esta millonaria iniciativa.



NÚMERO 80. El Mundial de Francia inspiró esta tapa de Hobby Consolas... y un extenso reportaje en el que os pusimos al día de todos los simuladores de fútbol que goleaban en la época.



NÚMERO 81. Tras casi 5 años de desarrollo, *Heart of Darkness* estaba a punto de estrenarse en PlayStation, por lo que Andy, el protagonista del juego, se hizo con el protagonismo de este número.



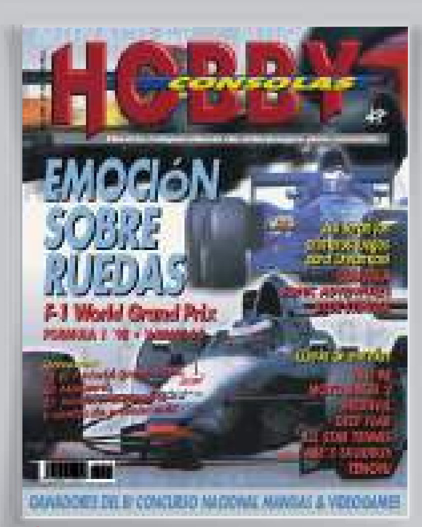
NÚMERO 82. 180 páginas fueron necesarias para contaros todo sobre *Colin McRae Rally*, el título en portada, detalles exclusivos de Dreamcast, mostraros el último E3... ¡menudo numerazo!



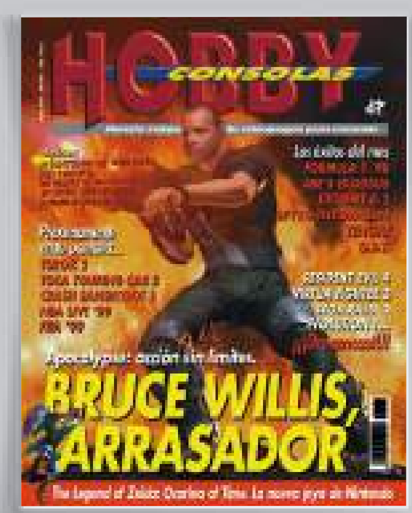
NÚMERO 83. Si pasabas delante del kiosco y no te sentías observado por este intimidante ojo de dinosaurio es que aún no habías visto *Turok 2*. Suerte que os contábamos todo sobre él.



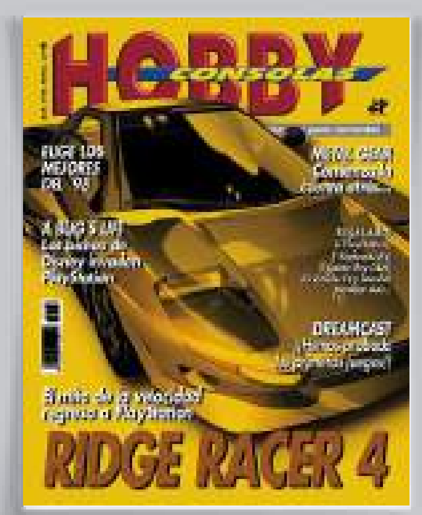
NÚMERO 84. La modelo Nell McAndrew fue la escogida por Core para encarnar a Lara Croft en la promoción de *Tomb Raider 3*... ¡y para animar nuestra portada! Todos queríamos una foto con ella.



NÚMERO 85. Los títulos de velocidad del momento, con la "pole" para *F-1 World Grand Prix*, fueron los encargados de dar ambiente a este ejemplar, que incluía un auténtico aluvión de análisis.



NÚMERO 86. Bruce Willis prestó su imagen para protagonizar *Apocalypse* y, de paso, liarla como solo él sabe hacerlo en nuestra portada, que fue una de las más "calentitas" de la época.



NÚMERO 88. La velocidad con sabor más arcade se dejaba ver en el retrovisor de PlayStation gracias a la próxima llegada de *Ridge Racer 4*, al que dedicamos una cubierta de lo más elegante.



NÚMERO 89. Con una expresión tan perturbadora como de costumbre, Max Damage se empotró contra nuestra portada para anunciar la llegada de la nueva entrega del polémico *Carmageddon*.



llega el primer zelda en 3d

EL NÚMERO 87 fue uno de los más especiales de esta etapa de la revista por incluir el análisis de un juego único e irrepetible: *The Legend of Zelda Ocarina of Time* para N64. La aventura protagonizada por Link se convirtió desde el primer momento en todo un clásico de la historia de los videojuegos que, aún a día de hoy, sigue sorprendiendo.

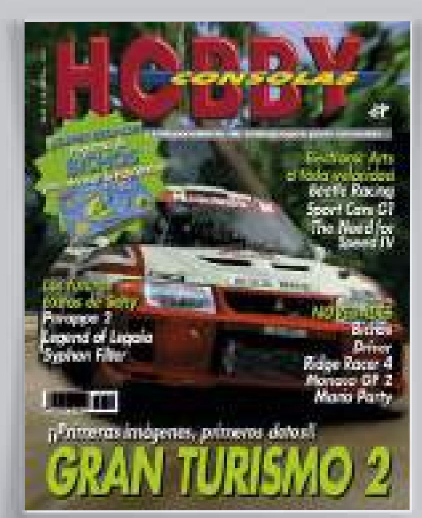


la leyenda de snake se hace más grande

EL NÚMERO 91 fue el elegido para daros a conocer todos los secretos de *Metal Gear Solid*, el juego más esperado de la época por los poseedores de PlayStation. Hideo Kojima firmó un trabajo sublime que nos dejó a todos boquiabiertos y que ayudó a Solid Snake a forjar de forma definitiva la leyenda que había iniciado ya en 1987 en MSX.







NÚMERO 90. Los primeros datos de *Gran Turismo 2* los leísteis, como no podía ser de otra manera, en Hobby Consolas. Y una exclusiva de esta magnitud se merecía una portada tan molona como ésta.



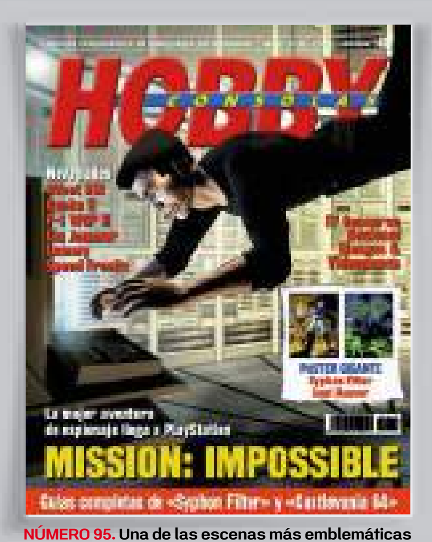
NÚMERO 92. La nueva película de Star Wars dirigida por George Lucas era el fenómeno del momento, por lo que le dedicamos una espectacular portada en un número en el que repasamos sus juegos oficiales.



NÚMERO 93. Y hablando de fenómenos, *Resident Evil* seguía siendo una de las sagas con más tirón en aquella época, en la que llegaron nuevas entregas para PSX, N64 y Dreamcast.



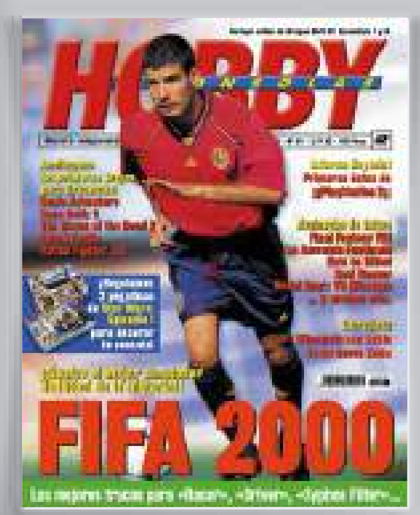
NÚMERO 94. El enigmático Shadow Man traspasó el cómic homónimo para marcarse un genial juego para PlayStation, N64 y Dreamcast, el cual inspiró una de nuestras portadas más oscuras de la época.



NÚMERO 95. Una de las escenas más emblemáticas de la película Misión Imposible fue fielmente recreada en su videojuego y sirvió para dar vida a la cubierta de este ejemplar de Hobby Consolas.



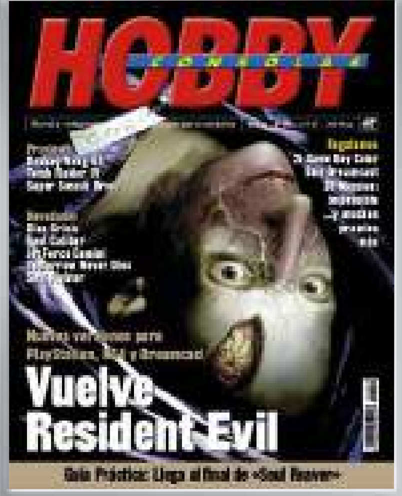
NÚMERO 96. Lara Weller, la nueva modelo encargada de representar a Lara Croft, protagonizó esta portada. Y sí, se hizo sus correspondientes fotos con Manuel del Campo. ¡Era un clásico!



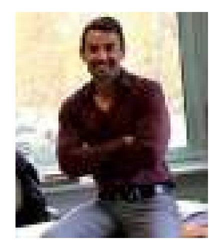
NÚMERO 97. Un joven Josep Guardiola fue la imagen de *FIFA 2000*, la última entrega de la saga futbolística de EA, y también la de la portada de nuestro número de octubre de 1997.



NÚMERO 98. El letal Mitsurugi fue el encargado de presentar a nuestros lectores todas las bondades de *Soul Calibur*, el genial juego de lucha de Namco que se lanzó de forma exclusiva en Dreamcast.



NÚMERO 99. Casi tan muertos como este zombi nos quedamos cuando vimos las imágenes de *Resident Evil Code Veronica* y de *Resident Evil Gun Survivor* que incluímos en el Big in Japan de este número.



bio

MANUEL DEL CAMPO es Director General de Axel Springer España desde junio de 2013

COMENZÓ EN 1993 COMO REDACTOR DE HOBBY CONSOLAS, fue su Director desde 2001 hasta 2012, cuando pasó a ser Publisher del Área de Videojuegos.

TODO SEGA, HI TECH Y LA WEB DE HOBBY CONSOLAS en la que sigue publicando artículos, son otras publicaciones de las que ha formado parte.

hobby consolas hace historia

por **MANUEL DEL CAMPO**

El final de la década, del siglo y del milenio supuso el boom absoluto de los videojuegos. No solo porque asistimos a la consagración de PlayStation y al lanzamiento de algunos títulos míticos. También supuso un imparable crecimiento del sector en España y en el mundo, con un reflejo claro en la prensa de videojuegos: antes de la era de internet llegó a haber hasta 20 publicaciones especializadas en nuestro páis.

Atrás quedaron los siempre apasionantes e inolvidables comienzos, de los que ya han dado buena cuenta Amalio, Sonia y Juan Carlos en este mismo espacio. En mi caso, en ese final de los 90, la contribución al despegue de la revista, mis inicios como Lolocop y, a lo tonto, más de un lustro dedicado en cuerpo y alma a un trabajo que en 1993 pensaba que iba a ser provisional... Y sin embargo, ya no me veía en otro sitio, y aparqué definitivamente mi vertiente de locutor radiofónico. No solo porque estaba claro que pertenecíamos a un sector en imparable crecimiento y futuro brillante, sino porque, qué diablos, no se me ocurría una profesión más divertida. Qué os voy a contar, eran los años en los que el E3 se empezaba a convertir en un evento espectacular, donde cada presentación de un juego suponía una experiencia increíble, que podía llevarte desde pilotar un Formula 1 a viajar a Tokio, pasando por disfrutar de un rally... desde un helicóptero. Sí, claro, luego había que dar el callo para sacar las 200 (o más) páginas cada mes pero, ¿a quién le importaba? 1998 fue, por cierto, el año en que Axel Springer compra Hobby Press, la editorial que de forma visionaria había apostado por lanzar revistas de videojuegos obteniendo un éxito incontestable. En ese momento no fuimos conscientes, pero dejábamos de ser una empresa famlliar, literalmente, y nos convertimos en parte de una multinacional, algo que, para bien, modificó nuestro ADN para siempre.



Mis fotos con las diferentes modelos de Lara Croft han "marcado" mi carrera.

Y, a la vez, fueron años en los que asistimos a la llegada de juegos míticos. Los que a mí me marcarían el resto de mi vida. Y seguramente las de muchos de vosotros. Aún recuerdo los temblores al enfrentarme por primera vez a la intro de *Resident Evil 2*, la fascinación que me produjo descubrir a un tipo como Solid Snake y una nueva forma de entender las aventuras, la maravilla visual y narrativa de esa obra maestra llamada *Ocarina of Time* y la evolución de un personaje como Lara Croft a un icono social...

> En toda aquella etapa de ebullición, de juegos míticos y consolas súperventas, Hobby Consolas fue protagonista

que ayudó a crear mi propia "leyenda", haciéndome fotos con todas las modelos de carne y hueso que representaron ese papel durante años (¡aún hoy hay muchos lectores que es lo primero que me recuerdan cuando me ven!).

Y mientras, sin darnos cuenta, seguíamos haciendo historia. Sí, porque en toda aquella etapa de ebullición, de juegos clásicos, de consolas súperventas, de fenómenos sociales, Hobby Consolas fue protagonista. Y no solo fuimos pioneros en ejercer una profesión que aún entonces nos costaba explicar, aunque hoy ya parezca de lo más natural, casi diría que construimos una forma de ver la vida. Forjamos una comunión con vosotros, los lectores, que no he encontrado igual en mis ya más de dos décadas de carrera y que sin duda ha sido clave para que nada menos que en 2016 estemos celebrando estos 25 años.

Ahora que muchos recuerdos de aquellos años me empiezan a llegar borrosos, que desde ese final de siglo los medios de comunicación, los videojuegos y hasta la propia vida han cambiado tanto, contemplo, con sano orgullo, la fuerza y la dignidad con las que esta revista, vuestra revista, se ha mantenido, soportando reinvenciones y radicales cambios de tendencias. Yo, que no creo en la suerte, solo puedo concluir que todos los que hemos puesto parte de nuestra vida en ella, logramos desde el comienzo crear algo grande y sólido como una roca. Mejor dicho, como el material del que se construyen los sueños.

HOBBY CONSOLAS



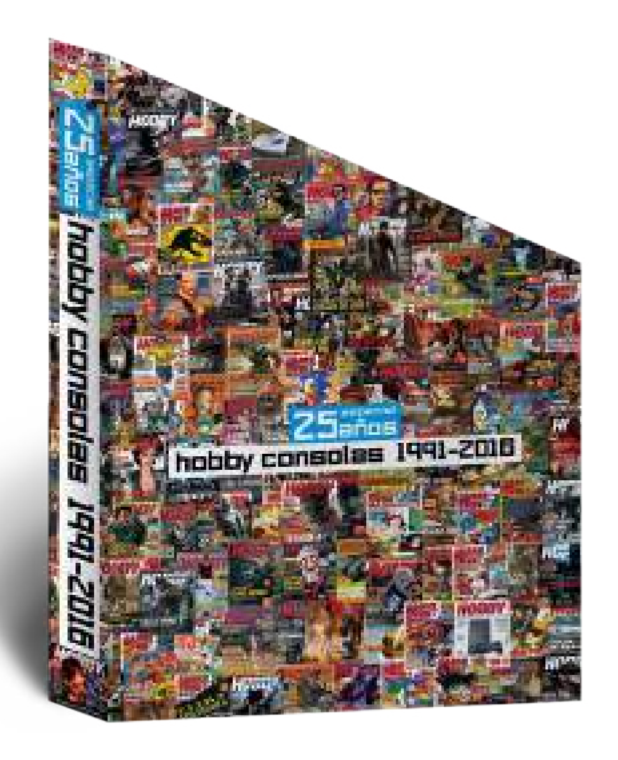
plan de la colección

N° 1 (HC 295): Años 91/92/93
N° 2 (HC 296): Años 94/95
N° 3 (HC 297): Años 96/97
N° 4 (HC 298): Años 98/99
N° 5 (HC 299): Años 2000/01
N° 6 (HC 300): Años 02/03
N° 7 (HC 301): Años 04/05
N° 8 (HC 302): Años 06/07
N° 9 (HC 303): Años 08/09
N° 10 (HC 304): Años 10/11
N° 11 (HC 305): Años 12/13
N° 12 (HC 306): Años 14/15/16

Si no te quieres perder ningún número, aprovecha nuestra **oferta de suscripción**:

12 números de Hobby Consolas + archivador para la colección por solo

33,99€



Y también puedes comprar el archivador aparte por sólo 2,50€ Entra en **store.axelspringer.es**